L.15.000

EnigmA AMIGA DISK

TUTORIAL INTERATTIVO

PER PIXMATE

Supplemento di EnigmA Amiga Disk Anno [illegible] Dicembre/Gennaio 1990 - è una pubblicazione G.R. Edizioni Sas di Gianluigi Zanfrognini & C. - Via XXV Aprile 3 - 20097 San Donato Milanese (MI) - Registrazione Tribunale di Milano N. 536 del 23-8-1988 - Distribuzione - Messaggerie Periodici S.p.A. - Dir. Resp. G. Zanfrognini

TUTORIAL INTERATTIVO PER PIXMATE

Questo Tutorial deve essere utilizzato insieme a PIX MATE, un software grafico per l'elaborazione dell'immagine, prodotto dalla Progressive Peripherals & Software, distribuito in Italia dalla CTO. Il Tutorial è la fusione di tre elementi diversi, quali il registratore degli eventi, il suo interfaccia-utente, e gli esempi grafici relativi alle funzioni degli Strumenti e dei Menù del PIXMATE.

Per quanto riguarda la registrazione degli eventi, è stato utilizzato un programma di David Cervone, un personaggio che ha da tempo concentrato i suoi studi in questa direzione. Durante la visione della registrazione di un evento, si ha l'impressione che un fantasma sia alla consolle del computer, cliccando e muovendo il puntatore. In realtà questo "fantasma" è la registrazione delle azioni che l' autore degli esempi grafici ha fatto sul PIXMATE, e che il tutorial ritrasmette attraverso l'interfaccia- utente. Questa è stata realizzata da Franco Falsini, e sviluppata come la riproduzione più accurata possibile dello Schermo di PIXMATE, in modo da simulare per l'utilizzatore la stessa situazione in cui si troverà quando incomincerà il suo lavoro di apprendimento.

Quindi se per esempio vogliamo capire il funzionamento dell' opzione PALETTE nel Menù COLORE, dobbiamo portare il puntatore sulla Barra dei Menù, tenendo premuto il pulsante DESTRO del mouse, posizionarlo su PALETTE; la registrazione dell'evento assegnato a questo comando mostrerà, passando nello schermo reale del Pixmate, la funzione PALETTE.

La stessa operazione è naturalmente eseguibile per tutte le altre funzioni,che comprendono i Menù e le relative opzioni.

Le lezioni sono state sviluppate in modo semplice e conciso, perchè non si perdessero le proprietà interattive che sono, secondo noi, alla base del successo del programma, dando inoltre la possibilità di intervenire durante o alla fine delle registrazioni, per provare in pratica le funzioni che ci interessano.

PRIMA DI INIZIARE

Per un corretto uso del Tutorial è necessario installare la tastiera americana, operando come segue:

Aprire una finestra CLI e digitare:

```
SETMAP USA1 <RETURN>
```

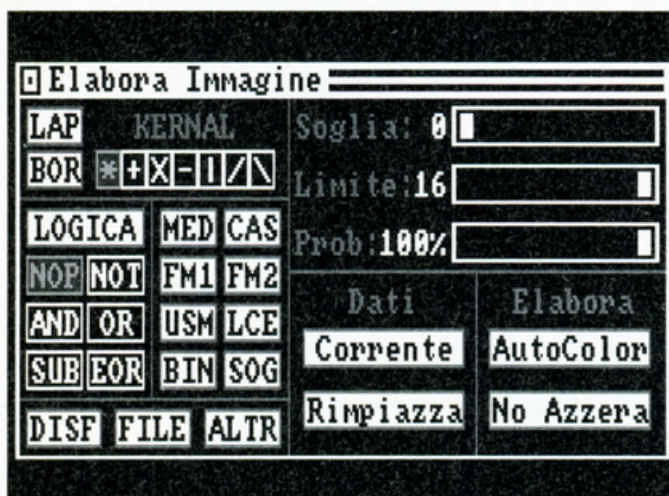
Questo perchè il tutorial è una sequenza di eventi preregistrati e pertanto bisogna portare la macchina in modo perfettamente uguale al momento della registrazione dell'evento stesso.

COME FUNZIONA

Il processo base del tutorial è costitutito da una serie di eventi, basati sulla registrazione dei movimenti del mouse avvenuti con entrambi i programmi (PIXMATE-TUTORIAL e PIXMATE) caricati in memoria.
Perciò, se al momento in cui il Tutorial viene "lanciato", il PIXMATE non è presente in memoria, la riproduzione degli eventi non ha più senso, in quanto il mouse, andando a cliccare su di uno schermo che non ha le stesse proprietà di quello del PIXMATE, non può ricreare le reazioni necessarie per generare le funzioni interessate.

PROCEDURA DI AVVIO

Reinizializzate il sistema, premendo contemporaneamente i tasti <CTRL> <AMIGA-Destro> <AMIGA-Sinistro o Logo Commodore>.
Inserite nel drive interno (DF0) il dischetto PIX-TUTORIAL;
portate il puntatore su un qualsiasi punto dello schermo di presentazione del Tutorial ed effettuate un click con il pulsante sinistro del mouse;
quando apparirà sullo schermo del Workbench l'icona "Pix-Tutorial", estraete il Tutorial e inserite il dischetto PIXMATE.
Se possedete un secondo drive mettete in quest'ultimo il PIXMATE e in quello interno il PIX-TUTORIAL.
Sullo schermo del Workbench vedrete le icone dei due dischetti: Pixmate e Pixmate-Tutorial. Portate il puntatore su "PIXMATE" ed effettuate un doppio click (premete due volte,in rapida successione, il pulsante SINISTRO del mouse).
Caricate il programma, portando il puntatore sull'icona" PixMate" all'interno della finestra e premendo due volte il pulsante del mouse.
Attendete lo schermo del titolo di PIXMATE, quindi premete un tasto qualsiasi della tastiera o uno dei pulsanti del mouse per farlo scomparire; apparirà lo schermo principale del PIXMATE.
A questo punto portate lo schermo del Workbench in

primo piano, utilizzando gli appositi gadget (Gadgets di posizionamento dello schermo).

Chiudete la finestra del dischetto, agendo sul Dispositivo di Chiusura, ed aprite quella del dischetto PIX-TUTORIAL, portando il puntatore sull'icona del dischetto ed effettuando un doppio click; spostatelo poi sull'icona PixPlayer all'interno della finestra e premete due volte il pulsante sinistro del mouse, quindi chiudete la finestra del dischetto.
Attivate il Tutorial, portando il puntatore su un punto qualsiasi dello schermo e premendo il pulsante sinistro del mouse.
Lo schermo del Tutorial è del tutto simile allo schermo del Workbench, ad eccezione del titolo sulla Barra dei Menù.

LA PRIMA LEZIONE

Poichè le tecniche di elaborazione di PIXMATE agiscono su un'immagine già esistente, per prima cosa occorre caricare l'immagine da utilizzare per le lezioni.
Selezionate quindi la lezione CARICA: portate il puntatore sulla Barra dei Menù e, tenendo premuto il pulsante destro del mouse, spostatelo sul Menù Progetto e successivamente sull'opzione CARICA, evidenziandola; rilasciate il pulsante.
Il Tutorial aprirà il Selettore di File e richiamerà l'immagine da usare; quindi tornerà sullo schermo PIXMATE TUTORIAL.
A questo punto selezionate la lezione che vi interessa.

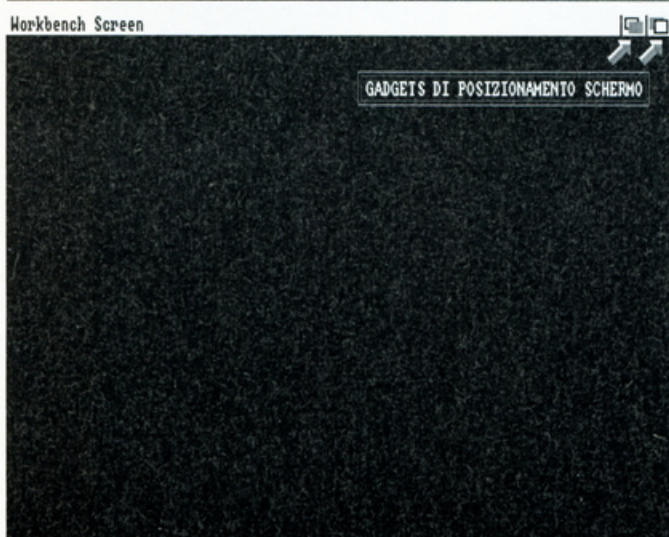
Per vedere una lezione relativa ad una delle opzioni dei MENU', portate il puntatore sulla Barra Dei Menù nella parte alta dello schermo e, tenendo premuto il pulsante DESTRO del mouse,spostatelo sull'Opzione del Menù da selezionare. Lasciate il pulsante del mouse e la lezione partirà automaticamente.
La lezione inizia nel momento in cui il puntatore si sposta sull'angolo superiore sinistro dello schermo, e termina quando, tornato sullo schermo del Tutorial, il puntatore è nuovamente sotto il vostro controllo.

L'INTERATTIVITA' DELLA LEZIONE "CARICA"

Le funzioni di PIXMATE TUTORIAL sono applicabili a qualsiasi immagine precedentemente salvata su un dischetto.
Per usare un'immagine diversa da quella "scelta" dal Tutorial, è necessario passare nello schermo di PIXMATE (utilizzando i Gadgets appositi) e selezionare l'opzione Carica; quando apparirà il Selettore di File inserite il dischetto contenente l'immagine che volete elaborare, spostate il puntatore sul pusante "DF0", se il dischetto è nel drive interno, sul pulsante "DF1", se è nel drive esterno, ed effettuate un click con il pulsante SINISTRO del mouse; dopo che il Selettore di File avrà letto i nomi dei file contenuti nel disco, spostate il puntatore sul nome dell'immagine che volete utilizzare e premete il tasto SINISTRO del mouse.
Portate quindi il puntatore sul gadget "CARICA" e premete di nuovo il pulsante sinistro del mouse: l'immagine verrà caricata.
A questo punto potete tornare sullo schermo di PIXMATE TUTORIAL e andare avanti con le lezioni, che avranno come "soggetto" l'immagine da voi selezionata.

PASSARE DI SCHERMO IN SCHERMO

Una delle proprietà fondamentali del tutorial è l'interattività delle lezioni, create in modo che alla fine di ognuna di queste, sia possibile per l'utente riprovare direttamente sullo schermo di Pixmate i concetti appresi sulla funzione desiderata.
Per fare ciò è sufficiente, agendo sui Gadgets di Posizionamento, portare in primo piano lo schermo

PIXMATE, spostare il puntatore in un punto qualsiasi di esso, ed effettuare un click con il pulsante SINISTRO del mouse.
Per tornare poi allo schermo del Tutorial e vedere un'altra lezione, sarà necessario agire nuovamente sui Gadget di Posizionamento.
Utilizzando i Gadgets di posizionamento dello schermo, potrete quindi passare da uno schermo all'altro, interagendo così con entrambi i programmi.

INTERROMPERE UNA LEZIONE

Il tutorial è stato concepito anche in modo da poter intervenire nella lezione, interrompendola, e sperimentare, senza attendere la fine della registrazione e il ritorno allo schermo PIXMATE TUTORIAL: premete contemporaneamente i tasti <CTRL> e <C>, e il puntatore, dopo aver portato a termine l'azione in corso, si fermerà e tornerà sotto il vostro controllo.
E' l'interruzione delle lezioni e soprattutto il momento in cui vengono interrotte che rende ancora più interattivo il tutorial, perchè con un pò di pratica potrete, trovando il momento giusto di intervenire, sfruttare ogni funzione del PIXMATE che il Tutorial ha impostato per voi.

Se, al momento in cui la lezione viene interrotta, è attivata una delle Finestre che contengono i dispositivi di intervento sulle funzioni (Finestra dell'Elaboratore di Immagini, Finestra Palette ....), è indispensabile, per il perfetto funzionamento del Tutorial, DISATTIVARLA agendo sul suo Pulsante di Chiusura, senza spostarla dalla posizione in cui si trova.

IL MENU' ELABORA IMMAGINE

Selezionando la funzione ELABORA dal Menù EFFETTI del PIXMATE appare la Finestra dell'Elaboratore di Immagini. Questa contiene i Controlli di Scorrimento e i Pulsanti delle Operazioni.

Il risultato finale dell'elaborazione è ottenuto attraverso le combinazioni delle diverse Operazioni; poichè alcune di queste possono richiedere diversi minuti, per evitare che le lezioni del TUTORIAL fossero troppo lunghe, e di diminuire così le possibilità per l'utente di interagire con il tutorial stesso, è stato creato un unico Menù Elabora Immagine; la funzione ELABORA è stata perciò suddivisa in più parti.

Per vedere, per esempio, come opera sull'immagine il pulsante BIN. bisognerà portare il puntatore sulla Barra dei Menù, premere il pulsante destro del mouse e, tenendolo premuto,spostare il puntatore sul Menù Elabora Immagine e quindi sulla funzione BIN, evidenziandola, e rilasciare il pulsante del mouse.

LE OPZIONI DISATTIVATE

Durante lo sviluppo dell'interfaccia-utente, concepita come una simulazione del programma, le opzioni di PIXMATE comuni a molti programmi (come il caricamento o il salvataggio di files) sono state ritenute nozioni ormai assimilate, o comunque facilmente reperibili nelle prime pagine del manuale fornito con la versione originale del programma;

le opzioni LIBERA DISFA e TOGLI DISFA del MenùModifica, sono risultate non influenti sull'apprendimento dell'uso di PIXMATE;
l'opzione ELABORA del MenùEffetti è stata sostituita dalla Finestra dei Gadgets di Elaborazione;
le opzioni AUTOMERGE, MERGE RGB, HAM<->32, HAM<->64 del MenùColori e l'opzione CATTURA DPAINT del MenùModifica, sono risultate problematiche per il Tutorial, creato in modo da poter funzionare con la minore memoria possibile; sono quindi state inserite nei Menùdel tutorial, per non alterare lo stile grafico del programma simulato, ma risultano disattivate

CAPIRE GLI ESEMPI GRAFICI

Il Tutorial "lavora" direttamente sullo schermo del PIX-MATE. Seleziona l'Opzione precedentemente richiesta e, utizzando i parametri memorizzati, ripropone in tempo reale le azioni registrate.
Per capire, seguendo gli esempi grafici, che tipo di azione è stata eseguita, basterà tenere presenti questi esempi:

Per agire sui Dispositivi di controllo a scorrimento è necessario portare il puntatore sul Dispositivo e, tenendo premuto il pulsante SINISTRO del mouse, spostarlo in senso orizzontale o verticale.

Per selezionare un'opzione da Menù bisogna portare il puntatore sulla Barra dei Menù e, tenendo premuto il pulsante DESTRO del mouse, spostarlo sull'opzione desiderata, evidenziandola; quindi lasciare il pulsante.

Questi esempi sono applicabili all'uso specifico di ogni Dispositivo, di ogni Menù e relative Opzioni.
Quando il Tutorial agisce sullo schermo del PIXMATE, usa anche il suo puntatore, che quindi apparirà come una piccola croce.

AVVERTIMENTI, MESSAGGI DI ERRORE E PROCEDURE DI RECUPERO

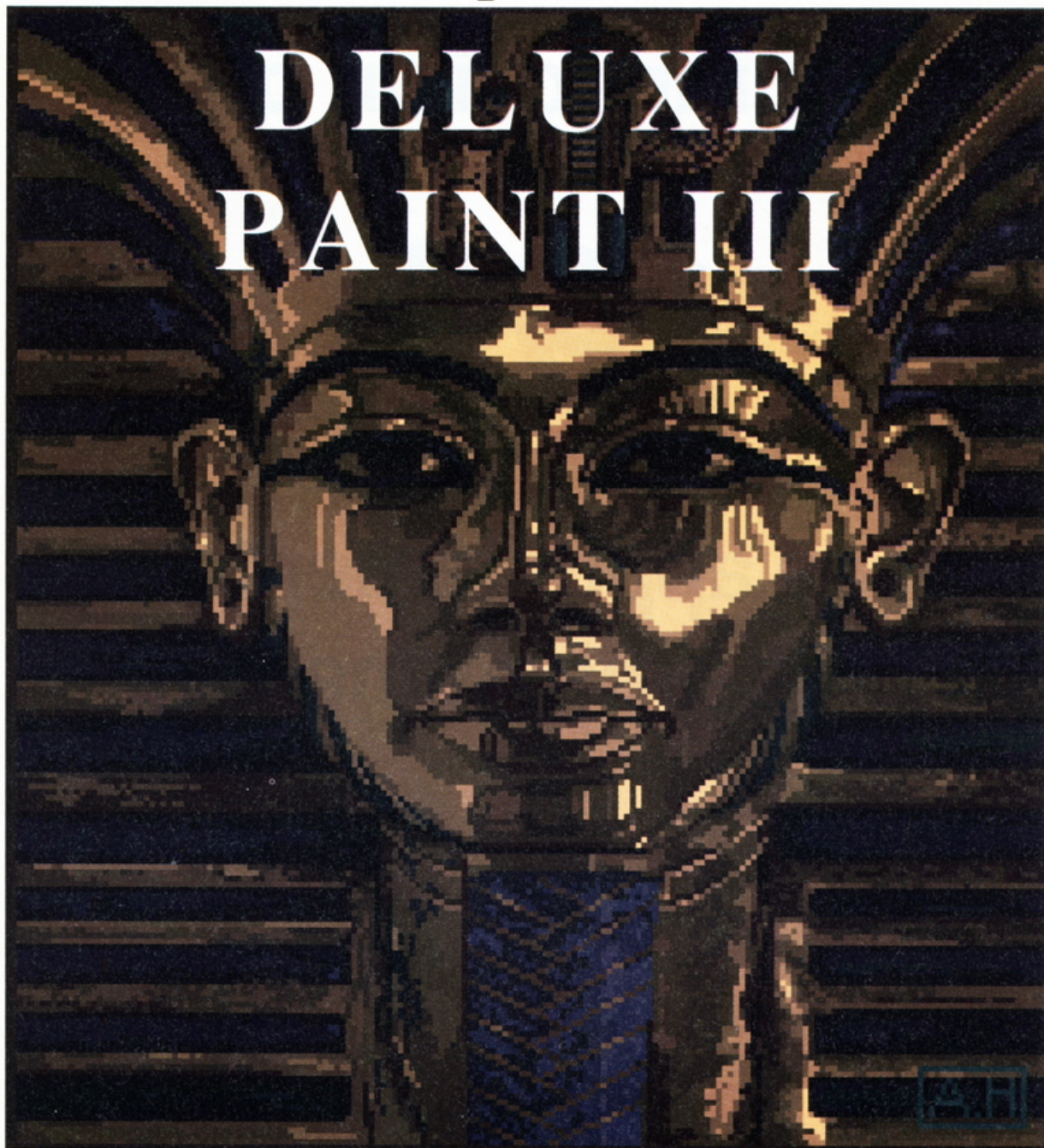
Nel disco originale il settaggio delle Preferences è già in posizione ottimale, ma qualcuno potrebbe averle cambiate.
Questo spiacevole incoveniente è risolvibile cambiando nelle PREFERENCES la velocità del MOUSE (massima velocità), o il numero delle colonne del testo (Text 80). ■

GLI AUTORI

DAVID P.CERVONE
nato 26 anni fa a Milwaukee (Wisconsin).
Da sempre interessato alla programmazione, studia informatica all'Università di Brownie.
Per programmare usa il linguaggio < C >, con il quale ha prodotto diverso Software, tutto di grande rilievo tecnico.
I suoi progetti nascono in forma modulare e interattiva e spesso vengono introdotti come componenti di un unico programma.
Il suo lavoro si distingue per coerenza linearità e sostanza.
I suoi concetti per lo sviluppo del Software sono per la maggiore parte innovativi, e la sua filosofia si basa sull'impatto che un programma può causare, e come questo può influenzare i suoi colleghi programmatori.

ELISABETTA BRIZZI
nata 26 anni fa a Firenze.
Da tre anni produce immagini elettroniche in diversi settori audiovisivi.
Esperta nelle forme di elaborazione visive e nello studio delle diverse correnti grafiche, collabora alla realizzazione di "Micro Clips" e al coordinamento di workshops e installazioni di videografica.

FRANCO 'FALSINI' FYLFOYT
nato 40 anni fa a Firenze.
Ha studiato elettronica negli Stati Uniti dove ha vissuto per molto tempo.
Ha iniziato studiando ed applicando gli sviluppi del computer nel campo della musica, per poi diventare programmatore a tempo pieno, dopo la grande scoperta (sono parole sue) del linguaggio macchina (assembler), che lui considera una filosofia di vita.
Si interessa di robotica e simulazioni e i suoi concetti sono tendenti alla creazione di Micro Programmi, capaci di intereagire fra di loro per la creazione di un unico Expert System.

Sul prossimo numero
TUTORIAL INTERATTIVO
per

EnigmA Amiga Disk Tutorial Interattivo per PIXMATE è un supplemento a
EnigmA Amiga Disk - Anno III N. 9 dicembre/gennaio 1990.
E' un periodico indipendente non connesso in alcun modo con la COMMODORE BUSINESS MACHINES Inc. nè con la COMMODORE Italiana S.p.A. PET, CBM, VIC20, C64, C128 e Amiga sono marchi registrati della COMMODORE BUSINESS MACHINES.
MACINTOSH ed Apple II sono marchi della Apple.
IBM PC, XT, AT, sono marchi della INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES.
PIXMATE è prodotto della C.T.O. S.r.l. - su licenza della Progressive Periferals.